EDITORIALE

AGOSTO, SESSANTAQUATTRO NON TI CONOSCO!

Per la seconda volta nella storia, devo prendere le redini dell'editoriale. Infatti stiamo chiudendo le riviste in una vera e propria emergenza: il macintosh principale è defunto, per la gioia di tutti coloro che ci avevano registrato sopra qualche file. Editoriale di Stefano compreso. Cose da dire ce ne sarebbero come al solito tante, a partire dal numero che ci troviamo di fronte. E' il mitico numero estivo, quello "doppio" per intenderci, che viene una sola volta all'anno. Purtroppo ciò non implica da parte mia 32 pagine a disposizione, ma ho cercato di fare il possibile per mettere in piedi un inserto ricco come sempre. Ricco purtroppo non di recensioni, come sempre assestate sui due-tre titoli nuovi, ma di entusiasmo per una "rivista" che, pur acciaccata, riesce a mantenere intatto il suo fascino. E poi questo numero ha qualcosa di particolare: è il numero ottanta. Pensate, da quel fatidico numero 1 del maggio 86 sono passati più di 80 mesi, poco più di 7 anni per la precisione. Ma noi siamo ancora qui, non si sa per quanto tempo ancora, ma cercheremo di fare il possibile anche nei mesi a venire. Nel frattempo godetevi le meritate vacanze, al sole sulla spiaggia o coi doposci ai piedi. E' il momento di esiliare un po' il computer e di dedicarsi ad altro... Buone vacanze, dunque, ci rivediamo puntuali a Settembre!

Paolo Besser

MEGACLASSIFICA

I venti titoli più giocati dai lettori

Luglio, col bene che ti voglio, la la la la la laaaaaaaa! Già vi vedo, immersi nel bel mezzo di un bagno di sole, con i raggi che vi trafiggono, con la vostra copia di TGM in mano, con una fresca granita a fianco e con un gran bel pezzo di... Beh, non esageriamo, fermiamoci alla granita. Ho notato con piacere che alcuni di voi hanno già fatto in tempo a partecipare al concorso sul ventesimo posto (non so se l'abbiate fatto apposta, ma alcuni di voi mi hanno mandato alcuni ultimi posti particolari) ed ecco che come fanalino di coda "svetta" il famigerato "Let's kill Marco Auletta" di Salvatore HKM Carboni (visto che ho mantenuto la mia promessa ed ho citato l'autore?)(e allora cita anche me: si veda la recensione di SF2 per Amiga... NdP). Ora diamo un'occhio alla classifica..... Fatto? Bene ora fatevi ridare l'occhio, prendete una biro, un foglio presentabile, una busta da lettere, un francobollo, scrivete una bella letterina a ZZAP! e...: stilate le vostre classifiche, stilate.

JACK

PS: mi raccomando, partecipate al fantastico concorso miliardario "Caccia al ventesimo posto"!

1- TURRICAN II
2- ELVIRA II
3- MICROPROSE SOCCER
4- CRAZY CARS III
5- BUBBLE BOBBLE
6- LAST NINJA II
7- DEFENDER OF THE CROWN
8- INDY HEAT
9- HUDSON HAWK
10- CREATURES
11- INTERNATIONAL KARATE
12- CREATURES II
13- ROBOCOD
14- THE NEW ZEALAND STORY
15- 3D WORLD TENNIS
16- LEADERBOARD
17- FLIMBO'S QUEST
18- R-TYPE
19- PIPEMANIA
20- LET'S KILL MARCO AULETTA

FA CALDO!!!!!

Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacan-

ze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacan- ze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze

Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze Buone Vacanze

Da tutta la redazione!!!

Editore: Xenia Edizioni Srl - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Cristiana "Cri" Marchini, Davide "Dave" Corrado, Emanuele "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albertinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luke" Reynaud, Maria "Mary" Vilardo, Silvia Patanè, Stefano "BDM" Petrullo
Segretaria di Redazione: Roberta "Roby" Zampieri
Caricature: Eloisa Scichilone, Rudy Mascheretti
Lavacessi: Geims "000" Tonn
Progetto Grafico e Videoimpaginazione: Studio Gandolfi
Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunciata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Ovvero: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Anche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state leggendo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane fetecchia. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

MEDAGLIE E PATACCHE

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia d'oro". Al contrario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap!: la Patacca di Latta.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

ZZAP! PATACCA DI LATTA

PRESENTAZIONE
Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA
Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO
Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITA'
Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITA'
Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE
E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

SOMMARIO

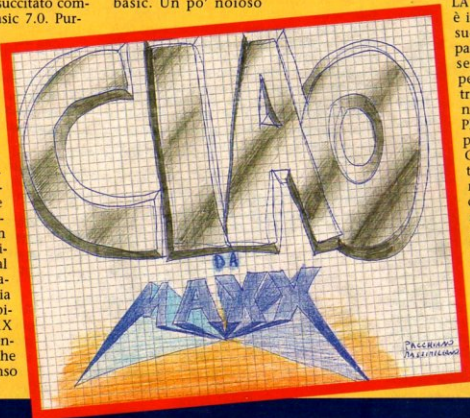
BUONE VACANZE

ZZAP! SCOUT

IL C128 E' ANCORA VIVO?

Per un nostro lettore, il prolifico Massoft, evidentemente sì, dato che ci ha spedito un bel po' di programmi per il succitato computer scritti in Basic 7.0. Purtroppo, a causa della morte precoce (nel senso che ha tirato le cuoia a causa di un paio di chip bruciati) del C128 di redazione, non ci è stato possibile fotografare le "opere" del nostro Max Pacchiano, tuttavia mi è sembrato il caso di pubblicare almeno il Logo inviatoci ed un fornito elenco delle sue realizzazioni. XENOMAX è uno spara e fuggi con mal di testa incorporato, visto che invece di scorrere dal basso verso l'alto, fa esattamente l'opposto, per la gioia di tutti i videogiocatori abituati diversamente. MAXX THE MAD è un arcade adventure sullo stile di Wrath of the Demon. Anzi, ora che ci penso è proprio il WOTD dei poveri! Niente male comunque il parallasse, davvero ben realizzato se contiamo che il gioco è in basic. Un po' noioso

però nel suo insieme. DRAGON'S TOWER è invece un gioco "a mosse", sulla falsariga del celeberrimo Dragon's Lair. LA PROVA'S GREAT CHALLENGE è invece un demo ispirato ad un suo compagno di classe: c'è un panino, uno che lo guarda, e poi se lo ingoia. Naaaaa! Carino, però. MUSIC 1-2-3 sono invece tre orripilanti motivetti che fanno largo uso dell'istruzione Play... Ridatemi il Music Shop, vi prego...
Ci sarebbero poi altri tre o quattro file, ma proprio non sono riuscito a caricarli. Sai cosa ti dico? Per essere realizzati in basic 7, sono davvero carini, peccato che non troverebbero assolutamente una collocazione al di fuori della compilation "50 maginifici giochi" recensita un anno fa, dove si sono viste cose in linguaggio macchina ben peggiori. Che ne diresti di passare all'essembler?

Paolone

MUSICA MAESTRO!

Volete passare una serata indimenticabile "Dalle Stalle alle Stelle"? E allora non vi resta che partecipare alla grande corrida organizzata dal Kaos Club di Alassio, presentata da Marco Dottore e Leonardo "Big Leo" Orefice (già famosi per alcune apparizioni in RAI), in cui un esercito di dilettanti si esibirà nelle performance più assurde. L'inusuale manifestazione si terrà al parco S. Rocco il 13 Luglio, e vedrà la partecipazione di alcuni ospiti, tra cui i Belli Fulminati nel Bosco. E non è finita qui.
Come vi avevamo preannunciato, il 4 Agosto si terrà il primo festival ligure della canzone demenziale. La redazione parteciperà attivamente all'iniziativa, che avrà luogo al parco S. Rocco, sempre che niente induca gli organizzatori a cambiare qualcosa all'ultimo minuto. Parteciperanno 5 concorrenti, tra cui i mitici Dropy & The Animals, capeggiati - manco a dirlo- dal nostro buon vecchio collega Nuke. La serata, che sarà presentata da Marco Dottore, si chiamerà "Miss scappa da ridere" e conterrà pure l'attesissimo concorso "Miss Maglietta Bagnata", le cui partecipanti arriveranno in finale solo dopo una dura selezione nei giorni precedenti. Inutile dire che non mancheranno gli ospiti, e benchè i nomi siano ancora top-secret, si parla di grandi firme del demenziale italiano, come i Powerillusi (vincitori a sanscemo con "Il bambino povero") e la formazione "The Muro". Auguri dunque a tutti coloro che interverranno, auguri a Nuke e, naturalmente, buon divertimento a tutti!!!

NB: Chiunque voglia partecipare alle due manifestazioni, può chiamare ai numeri 0182-641199 e 0182-642017.

SLEEPWALKER

Un annuncio che fa rabbrividire. Lee è un ragazzino di dodici anni ed ama molto sognare. Molto spesso durante il sonno si agita e ancor peggio si alza dal letto ed inizia a camminare senza neanche rendersene conto. Spesso a scuola i compagni lo prendono in giro, perché durante l'ora di educazione fisica lo vedono pieno di lividi e malconcio. La sua dolce mammina, che ormai è venuta a conoscenza della strana "malattia" del figlioletto, ha perciò deciso di incaricare qualcuno che lo tenga d'occhio costantemente. Il compito del "Fortunato" ingaggiato consisterà nel difendere Lee ogniqualvolta si alzerà dal letto per fare uno dei suoi tanti viaggetti. Dovrà evitare di farlo cadere da burroni, dovrà combattere per lui contro cani di pazzesche dimensioni e distruggere alberi per evitargli gravi fratture. Dovrà inoltre attrversare un intero cimitero per difenderlo dagli orrendi pericoli che potrebbe trovare, dovrà accompagnare il suo pazzesco amico in un immenso zoo, dove lo attenderanno gli animali più feroci della terra (ohhh! Sei sempre la solita esagerata, NdD). Dovrà anche essere in grado di cavarsela in immense città dove il traffico è intenso e quindi i pericoli sono moltissimmi. Vi ricordo che questo annuncio è valido solo per le persone che saranno in grado di affrontare tutti questi pericoli. Ricordatevi che questo compito metterà in pericolo non solo la vostra vita ma anche quella del vostro amico.

Sarò anche un esaltato, ma ogni volta che vedo una conversione ben fatta mi gaso più del dovuto. Intendiamoci bene: non è che SleepWalker sia lo stato dell'arte della programmazione su Commodore 64, anzi, è ben lungi dall'esserlo, tuttavia non ha perso nulla in giocabilità dalla relativa versione a 16-Bit. Poco importa dunque se il fondale non è tutto colorato, o se la musica è andata a farsi friggere: SleepWalker è sempre SleepWalker e se avete tanto invidiato la versione Amiga, buttatevi pure a pesce su questa. Ugh!

A partire dalla storia, che è ben pensata il gioco si presenta abbastanza affascinante, ottime foto (purtroppo della versione Amiga) illustrano perfettamente quello che dovrete fare. La grafica per C64 e molto più minuta della versione 16 bit (ma questo era ovvio), resta comunque ben animata, anche se a volte rimane un po' scialba per l'uso non troppo convinciente dei colori. La giocabilità c'è, e se riuscirete a capire i meccanismi del gioco potreste anche apprezzarlo appieno. Nota di demerito per il sonoro, che è assente durante il gioco e di mediocre qualità nella presentazione. Tuttavia un gioco abbastanza giocabile che può offrire non poco divertimento...

PRESENTAZIONE 70%
Pallosa musichetta, istruzioni in italiano e niente di più.

GRAFICA 78%
Discreta definizione dei fondali e dei personaggi, cattivo uso della palette.

SONORO 67%
Quasi del tutto inesistente.

APPETTIBILITA' 70%
Un po' faticoso l'impatto.

LONGEVITA' 70%
Proseguire è sempre più appasionante, a patto che riusciate a capire quello che dovete fare....

GLOBALE 76%
Aiutare le persone a cadere dai grattacieli è una cosa spendida, soprattutto se si tratta di bei bambinetti...

Questo gioco è abbastanza coinvolgente, l'ambiente infatti è cupo e nessun rumore vi disturberà nel vostro compito. Infatti i programmatori hanno pensato bene di omettere la colonna sonora durante lo svolgimento dell'azione, lasciando solamente qualche blando effetto sonoro... Il personaggio non è altro che un bambino con le manine paccioccose, uno di quelli che piacciono a me, che godo come non mai quando si sfracella al suolo dal duecentesimo piano del grattacielo. La giocabilità non è eccezionale, all'inizio della partita è assai difficile capire bene quello che si deve fare. Una volta preso il ritmo, ogni cosa viene da sé, anche se credo che la longevità di un gioco del genere non sarà mai molto alta. Personalmente preferisco giocare a RodLand.

MEDAGLIA D'ORO ZZAP!

NOBBY the AARDVARK

Ma è un'istrice! No, è un armadillo! E' un ornitorinco, un verduriere (che c'entra?), è un... Ma no, è lui: Nobby il super-formichiere!!!

"Le termiti naturali sono mai praticamente estinte; l'unica fonte di sostentamento principale per noi formichieri sono le 'Sintormiche', formiche sintetiche brevettate dal perfido e avido Rockervark. Cerchiamo di destarci dal nostro torpore, siamo o non siamo formichieri? E allora muoviamoci! Ci sono giunte notizie affidabili sulla presenza di colonie di termiti naturali ancora esistenti nella proprietà di Rockervark: ce le vuole tenere nascoste per farci consumare il suo prodotto e per tenere in scacco l'economia mondiale, diventando così il più ricco di tutti a suon di ricatti e di speculazioni. Grazie a queste colonie potremo ripopolare i nostri termitai casalinghi e pèotremo così evitare la totale sottomissione economica! Unisciti allora anche tu alla Fondazione per la Rinascita Miracolosa Che (Formigara). Se vuoi saperne di più, gira per i bassi fondi della città: le informazioni le troverai da solo (sei o non sei un formichiere coraggioso ed intraprendente?)!" Così recitava uno strano cartellone affisso per Via Al Termitaio di Aardvarkopoli, una delle vie più malfamate della città. Il nostro Nobby subito si imbestialì nel leggere quelle allarmanti notizie e prese la decisione di unirsi a quella fondazione, meglio nota come FO.R.MI.CHE; si diresse così nel cuore del quartiere di Formiggiaro, dove si trovava, e subito contattò alcuni tipi loschi, come Nick il Tapirotto e Billy the

CRI

Ragazzi, ma quanto mi è piaciuto questo gioco: è proprio un bel platform! Per non ripetervi le stesse cose che ha detto Jack (infatti sono completamente d'accordo con lui), vi parlerò di alcuni particolari veramente carini. Disseminati per i livelli ci sono un sacco di formicai che, seguendo la storiella di Jack, sono colmi di sintormiche; queste, una volta "ciucciate", vi serviranno come munizioni (vi ricodrate il tiro delle sintormiche?). Okkio che a guardia dei "sintormicai" ci sono degli uccellacci della malora che compieranno innumerevoli voli radenti sulla vostra cucuzza... Passato il primo livello, vi potrete divertire lanciando il vostro Nobby a tutta velocità su un carrello dall'aria un po' instabile. Poi potrete... Beh, non voglio rovinarvi il gusto di scoprire cosa succederà andando avanti. Quindi vi lascio ai pareri degli altri (vai Geims! Mi ricordi tanto Mauro The Sexy Maaaaaaan!!!).

JACK

Great, great,great, proprio un bel great! NtA mi è piaciuto parecchio e sono sicuro che piacerà anche a voi: è ben fatto e diverte parecchio, è un bel platform pieno di trucchetti, come nella migliore tradizione Thalamus (a proposito, avete visto che bello speciale abbiamo realizzato?) ed è un sacco simpatico. Per quanto riguarda la parte tecnica, posso dirvi che graficamente è proprio ben realizzato: lo sprite è ben disegnato, i fondali sono proprio carini e lo scrolling è molto fluido. Inoltre devo aggiungere che risulta subito estremamente giocabile e lo sprite risponde molto bene alle sollecitazioni dei vostri comandi; per finire vi dirò che personalmente mi sono divertito parecchio, e penso che passerete anche voi buona parte del vostro tempo libero nell'intento di ammirare Antopia (alias le colonie di termiti naturali...).

Paolo

Grande, grande, grande, grandissimo! La Thalamus è tornata e come al solito ci ha deliziato con un'impeccabile opera di programmazione. In un periodo in cui tutte le software house storiche stanno progressivamente abbandonando il nostro fido C64, un barlume di luce è sempre vivo all'orizzonte, ed è lo stesso bagliore che dal 1986 ci delizia con una serie di capolavori. Ma lasciamo stare questi discorsi, per altro ripresi ed approfonditi nel box a parte. Nobby è davvero un gran bel gioco, con una grafica stupenda, un sacco di trovate demenziali, ed un'ottima giocabilità. Dovete assolutamente comprarlo: potrebbe essere davvero l'ultimo capolavoro per il vostro 8-bit. Ma dico, avete mai visto qualcosa di più ghignesco del formichiere che si ciuccia le formiche dal formicaio, per poi sparale ai nemici sputacchiandole a tutta birra? Per non parlare del nostro eroe quando inciampa e vede le stelle... Naaaa! Sicuramente il più gran bel gioco del 1993.

PRESENTAZIONE 98%
Una delle migliori mai apparse sul Commodore 64: spiritosa, ben animata, con un sacco di effetti scemi.

GRAFICA 90%
Un sacco di ottimi sprite sono animati e colorati perfettamente. I fondali sono definiti e il tutto è fatto dannatamente bene.

SONORO 90%
Non tradisce gli standard della Thalamus...

APPETIBILITA' 94%
Un gioco così erano come minimo due anni che l'aspettavamo...

LONGEVITA' 98%
Ci giocherete finchè l'avrete finito, e poi lo rigiocherete per godervi tutte le scemenze che nobby può commettere...

GLOBALE 94%
MIO!!!

UNA STORIA DEL TALAMO!!

La storia della Thalamus inizia nel lontano 1986, grazie ad un geniale programmatore dal nome in assoluto più assurdo tra le "grandi firme" del Commodore: Stavros Fasoulas. Costui ci ha regalato tre grandi capolavori: Sanxion, uno shoot'em up a doppia inquadratura che, all'epoca, fece rimanere tutti a bocca aperta, Delta, a detta di molti una pietra miliare nella storia degli spara e fuggi, e l'emblematico Quedex, dove a farla da padrona era una sfera metallica che si muoveva lungo assurdi labirinti. Successivamente, il ruolo di primadonna all'interno della software house inglese, fu un team di programmazione che molti di voi certamente conosceranno: i Cyberdyne System, autori di Armalyte e "presunti sviluppatori" di altri presunti capolavori che però non hanno mai visto la luce del sole: Deadlock, Armalyte II... Altri titoli interessanti della Thalamus sono stati Hawkeye e Snare, ma gli ultimi grandi successi sono stati Creatures e Creatures II, senza naturalmente dimenticare Summer e Winter Camp....

THALAMUS EUROPE

Formid. Questi lo sottoposero subito alla iniziazione di rito (l'iniziazione consisteva nel tiro delle sintormiche: prese delle sintormiche in bocca, bisognava spararle contro un bersaglio, di solito la faccia di Rockervark, cercando di colpirlo senza sbagliare) e Nobby la su-

però egregiamente. Fu portato quindi al cospetto dell'inarrivabile Che Formigara, leader della Fondazione, costretto su una sedia a rotelle (trentasei proiettili gli avevano crivellato le gambe durante una sparatoria contro la squadra armata di Rockervark). Il nostro "campionissimo" piacque subito al Grande Capo, che decise di nominarlo "Avanscoperta di Primissimo Grado": Nobby sarebbe dovuto andare alla ricerca delle famigerate colonie di termiti naturali attraverso le proprietà di Rockervark, sfidando le agguerritissime guardie e cercando di scampare alle innumerevoli trappole disseminate ovunque. Indovinate un po' a chi toccherà guidare il formichiere d'ora in avanti? Bravi, devo ammettere che siete proprio perspicaci. Infatti toccherà proprio a voi cercare di far arrivare il caro Nobby alla meta: mi raccomando, impegnatevi! Volete saperne di più su questo bel giochino? I commenti, ragazzi, ci sono i commenti!

Ehi cì stai fikì fikì con me... Dopo l'ennesima prova canora del mio alter ego (che paroloni usi, hai letto Topolino? ndGK) del Kaos, eccomi pronto (Pronto... Pronto! Prontoooo!!!!!) a dirvi cosa ne penso (cosa fai, Geims: ti metti a pensare? Va che poi ti fa male... ndReadzione) sul gioco dell'istrice (ma non era un formichiere? ndP). Ebbene non mi è piaciuto per niente! Io ho cercato per ben sei giorni di far fare il bagno all'istrice, perché si sa che puzza (ma non era la puzzola che feteva? ndCRI), ma continuava a morire... Ho provato anche a lavarla con quei getti d'acqua che uscivano dalle pozze, come broccolo si scrivono... Beh, i gaiser, ma non c'è stato verso, tirava sempre le cuoie. Ma alla fine io, che sono notoriamente intelligente, sono riuscito a capire perché si dice che l'istrice puzza: è allergica all'acqua e non può lavarsi. Visto che bravo? Ho pure finito il gioco...

INTERNATIONAL TENNIS

Il mese scorso Paolone ci ha risparmiato l'ormai immancabile recensione di un gioco di Tennis (beh, in compenso c'era il Ping Pong... NdP). Poteva la pausa durare più di tanto?

Devo ammettere che ho avuto un attimo di smarrimento quando Paolone mi si è avvicinato con un sogghigno malefico e con questo giochinellino: già sapevo che non avrei avuto scampo e che avrei dovuto cavare fuori ben 5 kappa di recensione su IT. E ora? Cosa dovrei scrivervi per non annoiarvi? Potrei dirvi come si gioca a tennis, ma almeno il 90% di voi mi manderebbe a farmi un bel bagnetto (cosa che farei volentieri se non dovessi intrattenervi per qualche minuto, ndGK). Quindi dovrò spremere le mie originali (nel senso che non le ho mai cambiate, ndGK) meningi e tirare fuori una qualche ideuzza per strapparvi un abbozzo di sorriso o almeno un conato di vom... Beh, lasciamo stare e passiamo oltre. Ho dovuto cavare fuori ben 5 KiloByte (per non fare strani tipi di pubblicità tra-

sversa), è stato difficile, ci si è messo pure il Macintosh a maciullarmi il file contenente la recensione, ma alla fine ce l'ho fatta. Allora:

MODULE RECENSIONE I.T.;
FROM Cervello IMPORT IdeaOriginale;
BEGIN...

(Scusate il Modula 2, ma è una deformazione professionale, ndGK).

International Tennis (la frase che seguirà è dedicata a quelli che si lamentano del fatto che io parlo poco del gioco nella sua recensione, ndGK) è un gioco sportivo nel quale voi dovrete calarvi nei panni (sperate che siano puliti e non sudati) di un tennista; potrete affrontare un singolo match o un torneo, giocare da soli o in doppio, contro il computer o contro il vostro solito avversario umano; dopo aver scelto quanti set giocare, il tipo di campo sul quale far rimbalzare la pallina e il livello di difficoltà, potrete cominciare la partita vera e propria. Mi fer-

mo qui o volete che continui con questa minuziosa, ma pallosissima descrizione di IT? Non era meglio se vi raccontavo una bella storiella su cosa pensano i tennisti quando giocano la finale di un torneo? (in questo periodo sono un "feticista" della telepatia, ndGK)? Beh, scusate ma ogni tanto devo accontentare quei frantuma-cuscinetti (sinonimo di "rompiballe"? NdP) ai quali non bastano le lunghe descrizioni dei commenti. A proposito di commenti, che ne dite di leggerli per avere un'idea "seria" di come sia IT?

E va bene, ci penso io anche questa volta. Allora, vediamo un po'... Comincerò col dirvi che mi sono battuta a lungo con Jack per dare almeno 62% a IT (e, come ben vedete, ho vinto io!) (come sempre, ndGK), perché, anche se non è il massimo, non è proprio da buttare (insomma... ndGK) (non rompere! ndCRI): la grafica è appena appena appena sufficiente (insomma gli sprite dei giocatori e della pallina non si confondono con il terreno di gioco; per fortuna che manca lo scroll!) ed il sonoro non è dei peggiori, ma neanche dei migliori; la giocabilità è un po' limitata (sprite un po' lenti e goffi) e non penso che lo giocherete a lungo (è un videogioco colpito da una sindrome cara alla Zeppelin: la Sindrome della Giocabilità Azzerata) (il cui effetto più eclatante è una bella Patacca di Latta... NdP). Una cosa mi è piaciuta particolarmente: quando giocate un singolo match e perdete (vero Jack?) il vostro omino scaraventa per terra la racchetta! (e questa sarebbe la cosa bella? ndGK) (non rompere perchè rischi la vita! ndCRI).

Ma per il vecchio bisonte del Caucaso con il pelo a strisce viola e fucsia, senza denti ma con gli zoccoli a punta, che bruca l'erba contaminata da una conceria che scarica i suoi rifiuti chimici in un ruscelletto che a monte è limpido e a valle è torbido, che dopo corre per la steppa caucasica vagando senza meta, conscio che nel suo corpo tozzo è in corso una mutazione genetica che cambierà di nuovo il colore del suo pelo, facendolo diventare azzurro a pois giallini, mentre nel cielo una rondine cobalto vola alla ricerca di nuovi vermicelli, anch'essi contaminati dagli scarichi della conceria, conscia che nel suo corpo leggiadro è in corso una mutazione genetica che le farà cambiare di nuovo il colore delle sue penne caudali, facendole diventare gialle fosforescenti! Non ne posso più di provare giochi di tennis e di vederli recensiti su ZZAP!! Perchè non mi danno mai un gioco sul basket o sulla pallavolo o sulla briscola chiamata (appello disperato di un povero redattore alienato al suo caporedattore onnipotente)? (vorrà dire che ti darò io un gioco di Tennis da recensire su Consolemania, NdAlex) Oltretutto questo IT è una brutta copia di Pro Tennis Tour (che già non mi aveva entusiasmato) ed è anche poco giocabile. Basta io non voglio aggiungere altro: Cri, pensaci tu!

RETURN RotturaDiSfere;
END Commento;
(Riscusate il Modula 2!).

PRESENTAZIONE 72%
Una dei pochi aspetti decenti del gioco! Fate un po' voi...

GRAFICA 64%
Cri e Paolone mi hanno ancora una volta "convinto" a mettere una sufficienza abbondante...

SONORO 62%
Non molto bello, non molto brutto; insomma, non molto!

APPETIBILITA' 55%
Comeee?!? Ancora tennis?!? Bastaaaaa!!!!!

LONGEVITA' 52%
Per quanto volete giocarci? Io ho fatto due partite e mi sono bastate!

GLOBALE 62%
Un gioco senza infamia (si fa per dire) e senza lode...

Uno dei giochi più belli dell'universo ricompare per C64, stavolta come budget!!

ROD LAND

Prestate molta attenzione a quello che sto per raccontarvi. C'era una volta un posto incantato, abitato solo da quei bellissimi bambinetti con le manine pacioccose che si incontrano un po' da tutte le parti, almeno qui da noi, governato dalla principessa Cristina, che con il suo canto soave e melodioso irradiava gioia in tutti i cuori, con canzoni tipo "noi puffi siam così" (è risaputo che anche Cristina sia una naerottola, NdD), "Arriva Rascal" o "Magica Emi". Tutti i bambini ne erano innamorati, ed uno di loro, un giorno uomo, sarebbe diventato il suo fortunato sposo. In questo regno incantato, apparentemente privo di cattiverie, viveva anche un perfido personaggio, un certo Dave Konrad, imprigionato in quella dimensione per aver commesso atti meschini e malvagi nel resto dell'universo. Questo abominevole essere andava in giro con una mazza da baseball e prendeva a botte tutti gli infanti che sorprendeva a cantare canzoni dei cartoni animati che non fossero Ken il guerriero o Tough Boy o pescava a rompere le balle a quelli che giocavano a SF2 in sala giochi. Tutti lo temevano e lo soprannominavano il mazzulatore. Quello che però i bambinetti non sapevano era che il perfido stava organizzando il rapimento della loro principessa preferita per poi ucciderla lentamente con torture di ogni sorta e di ogni nefandezza. La storia incomincia dal punto in cui il rapimento è appena stato realizzato e il vostro compito sarà quello di guidare due bambinetti attraverso un arduo percorso ad ostacoli fino ad arrivare al tetro maniero del perfido Konrad. Lo schema di gioco è quello classico per i giochini tondi e pacioccosi alla Bubble Bobble, che vede i due personaggi principali posti sui lati opposti dello schermo (uno a destra, l'altro a sinistra, tanto per intenderci), la mancanza di scrolling, un numero estremamente elevato di schermi da superare. Nella vostra impresa non sarete disarmati, reggerete infatti una specie di scettro magico, atto a prendere e sollevare i nemici, anch'essi pacioccosi e tondeggianti. Questo scettro si usa così: ci si avvicina al nemico di turno, si estrae e si impugna lo scettro, lo si "raccoglie" e lo si sballotta a destra e a manca. Come in tutti i giochi del genere sarà possibile raccogliere bonus atti alla distruzione totale dei nemici, nonché scrivere extra per ricevere da una graziosa fatina alata una bella vita in più. Ad un certo punto sarete costretti a cimentarvi con enormi mostroni, taaanto taaanto teneri ma che fanno tanto male, come un elefante su di un altalena, un'enorme balena o dei tenerissimi coccodrillini. Inutile dirvi che se riuscirete a terminare tutti gli schermi dovrete cimentarvi con il mitico Dave Konrad, ed allora ve le prenderete di santa ragione. Chi può dirvi che Konrad non abbia già terminato la tanta amata principessa?

CRI

Se escludiamo Bubble Bobble, che per C64 è galattico, non avevo mai giocato ad un gioco così divertente e coinvolgente. La grafica è molto bella, molto stile tenerone, i colori sono stati ben usati ed il sonoro è anch'esso carino. Molto buono nel complesso, non c'è che dire.

DAVE

Sono veramente soddisfatto di RodLand, il gioco è ottimamente realizzato e non si nota neanche una minima differenza dalla versione Amiga, a parte, ovviamente, la grafica. La giocabilità è altissima e mazzulare i mostroni di fine livello è veramente una gioia vera. Se a ciò aggiungiamo il fatto che i livelli sono moltissimi (se non erro 32), veramente difficili e ben realizzati, la cosa non può non tornare a vantaggio del gioco stesso. Un ottimo titolo, con grafica e sonoro eccellenti, che non dovrebbe mancare a nessun possessore di C64.

PRESENTAZIONE 90%
Carina è la parola giusta per definirla...

GRAFICA 95%
Pacioccosa al punto giusto...

SONORO 95%
Pacioccoso al punto giusto...

APPETIBILITA' 90%
Pacioccabile già dalla prima partita...

LONGEVITA' 95%
Pacioccabile anche dopo la prima partita....

GLOBALE 97%
Già vi vedo tutti a far finta di morire per uccidere tutti i bambinetti pacioccosi...

Le vacanze finiranno presto, e dovrete tornare puntuali a scuola. Pensateci. He he he he he!!

Il linguaggio CALIGOLA II

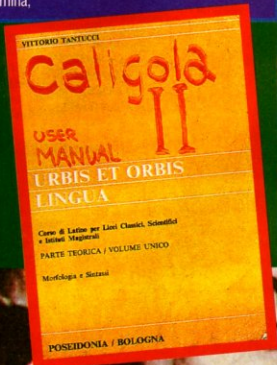
CICERONE PROGRAMMA IL TUO COMPUTER

Scopriamo come scrivere listati in Latino!!!

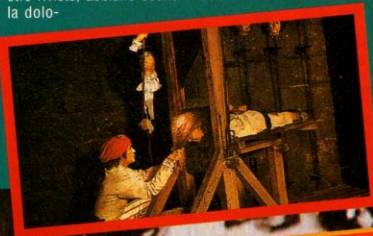
Avete sempre odiato il latino? Bene, da oggi tutti gli estimatori della lingua di Livio e Seneca come me, potranno cimentarsi nella programmazione del loro computer con l'IL alla mano. Contenti? A offrirvi questa inquietante possibilità, è infatti il linguaggio Caligola II, un derivato del Modula 2, che molti di voi probabilmente conosceranno come un'estensione del Pascal ad opera di quel genialone di Wirth. Ma veniamo subito alle fattezze del linguaggio che andiamo a recensire.
Caligola II è strutturato esattamente come il suo compare anglofilo, con l'unica differenza che le parole chiave ed i nomi delle librerie, sono adesso tradotte in imperativi latini. Un esempio? Bhè, tanto per cominciare, potremmo citare le istruzioni WriteString e WriteInteger, che sono diventate rispettivamente ScribeSententia e ScribeNumerus, per fortuna abbreviate con ScrSen e ScrNum. Ovviamente, tutte le operazioni sui numeri dovranno essere fatte con cifre romane, ci vuole un po' di pratica, ma per fortuna esistono delle routine di conversione numeriche già fornite col compilatore. Bene, in questa sede non approfondiamo il discorso della programmazione in cotale linguaggio, poiché da solo meriterebbe uno spazio tale da rimepirci cinquecento angoli di BovaByte, tuttavia ci sembra giusto inserire un elenco di alcune parole chiave "interessanti" e la loro relativa versione in Modula 2. Divertitevi poi a far scorrere le righe del programmino allegato, che una volta compilato non fa un bel niente, ma che riportiamo per bellezza. Per chiunque fosse interessato, il Caligola II è disponibile per il solo PC al seguente indirizzo: CARRIOLA SOFT - PO BOX 35345234554534 - Latina, e costa MMCMLX Sesterzi. Tra le altre novità annunciate dalla stessa software house, saranno presto disponibili al pubblico CICERO BASIC II.V, FEDRO LOGO IX.VII, ed un importante routine-dizionario in Caligola II che traduce automaticamente le versioni dal Latino all'Italiano.

MODULA 2 ---->	CALIGOLA II
MODULE	EXEMPLAR
FROM... IMPORT	EX... CAPE
TYPE	MODUS
ARRAY OF	MATRIX +genitivo
CHARACTER	LITTERA
INTEGER	NUMERUS
BEGIN	INCIPIT
END	EXTREMUM
WITH	CUM
PROCEDURE	RATIO
VARIABILE	MUTABILIS

```
(* I nomi delle variabili possono essere in una qualsiasi lingua,
ve lo ricordiamo *)

EXEMPLAR Corpetto;
CAPE IntroForas,Fenestra,IndexIntroForas,Scriptio,Sententia;
MODUS LongaSententia=MATRIX[I..MMM] LITTERAE;
    ExiguaSententia=MATRIX[I..XXVI] LITTERAE;
NOTAE Apritesto,correzione,createsto,fine,venti,trenta;
MUT voci:LongaSententia;
   x1,x2,y1,y2:Fenestra.AbsolutaeCompositae;
   Sfondo,Piano,FSfondo,FPiano:Fenestra.Color;
   check,Spento,Acceso:BOOLEANUS;
   Dfin: MATRIX[I..X] LITTERAE;
   Fin2: MATRIX[I..X] NUMERORUM;

RATIO Finestre(Indice: NUMERUS);
INCIPIT
 CUM Dfin[Indice] FAC
      X-I:=x1;X-II:=x2;Y-I:=y1;Y-II:=y2;
      Recessus:=Sfondo;Planum:=Piano;Occultatum:=Spento;
      CursorAccensus:=VERUM;
 EXTREMUM; (* CUM *)
Fin2[Indice]:=(Dfin[Indice]);
EXTREMUM Finestre;

RATIO Elimina(parola:ExiguaSententia):ExiguaSententia;
MUT II:INTEGRALIS;
      pri,ult: LITTERA;
INCIPIT
 II:=Sententia.Longitudo(parola)- II;
 Sententia.Pars(ult,parola,II,I); (* ult = ultimo carattere parola
corrente *)
 SI ((ult=',') AN (ult='.') AN (ult='!') AN (ult=';') AN (ult=' ')
  AN (ult=':') AN (ult=')') AN (ult=']') AN (ult='"'))
  TUM Sententia.Pars(parola,parola,0,II);
  EXTREMUM; (* SI *)
 REDDIS parola;
EXTREMUM Elimina;
```

Il manuale d'uso del Caligola II: un po' squallidúccio nell'impaginazione e nell'uso dei colori, poco prodigo di esempi esplicativi, a volte confusionario, e pieno di odiosissime noticine a piè di pagina.
Non so a voi, ma a me suona piuttosto famigliare...

Le Iniziative del Secolo
UN FONDINO PER I BOVAS
Un clamoroso successo!!!

E' davvero incredibile il numero di lettori che hanno aderito alla più strampalata iniziativa di noi Bovas dai tempi di "coi Bovas non si vince niente", partita a suo tempo si Zzap! e conclusasi con la recensione del Marco Masini Simulator su TGM. Anche stavolta abbiamo ricevuto un sacco di lettere in risposta, contenenti le cose più assurde e stramplate. Mi sembra dunque giusto ringraziare tutti voi per l'entusiasmo dimostratoci. In particolare vorrei salutare Daniele Cardinali e Francesco "Psycho" Favia per l'enorme quantitativo di materiale speditoci. Comunque, per questo mese il vincitore è proprio Francesco, di cui pubblichiamo volentieri il fondino. Grazie, grazie grazie! (Per favore: non spediteci fumetti di vostra produzione!!! NdGK) (massì, i fumetti vanno anche bene. Purchè non facciano pietà... NdP). Un'ultima cosa prima di chiudere: a seguito delle numerose richieste, abbiamo deciso di ripubblicare il nostro special sui cartelli stradali, apparso esattamente un anno fa su Zzap!.

Probabilmente molti di voi si saranno chiesti che fine abbiano fatto tutti quei personaggi che, una volta grandi firme del giornalismo italiano in quanto redattori delle nostre riviste, abbiano scelto la dolorosa via dell'abbandono e dell'oblio. Ebbene, sappiate che un redattore, prima di abbandonare la redazione, viene sottoposto al cuorioso trattamento esaurientemente illustrato in fotografia. Comunque noi siamo buoni: la testa la conserviamo in frigorifero, e se qualcuno la rivuole, non deve fare altro che compilare alcuni moduli in triplice copia. Alla cieca, ovviamente...

SKUOLA GUIDA

Per voi disgraziati che non conoscete le regole del codice stradale, ecco a voi un insostituibile vademecum sul significato profondo dei segnali stradali.

1) Lavori forzati: scuola nelle vicinanze

2) Fermatevi ad ammirare il paesaggio

3) Vietato gettarsi sotto il treno

4) Attenzione: cori alpini su strada di montagna

5) Divieto d'accesso a chi non sa suonare la tromba

6) Biforcazione: metà di voi dovrà andare a sinistra, l'altra metà a destra

7) Attenzione: piromani nella zona

8) Transito vietato ai mendicanti con organetto e cagnolino

9) Transito consentito per soli trenta minuti

10) Possibilità di ascolto, completamente gratuito, delle ultime novità discografiche

11) Divieto di sosta a chi è spettinato

12) I primi arrivati parcheggino a sinistra, i secondi a destra. Tutti gli altri s'arrangino

13) Strada riservata ai rally (oppure: attenzione ai rallysti)

14) Divieto al conducente di sporgere il braccio dal finestrino

15) Zona pedonale a pagamento

16) Eseguire un testacoda ruotando nel senso indicato dalla freccia

17) Attenzione alle zebre che attraversano la strada

18) Probabile rivenditore del famoso formaggio "Camoscio d'oro"

19) Attenzione: caduta animali

20) Area riservata alle crocifissioni

21) Località turistica: ragazze in topless distese sulla spiaggia

22) Accesso vietato a chi non ha le chiavi del cancello

23) Indiani nella zona: pericolo di scalpo

24) Ammonizione: se ne vedete due di seguito, uscite immediatamente di strada

DENTRO OGNI LETTERA

Ogni volta che mi ritrovo con un bel mazzo di vostre missive in mano e mi accingo (sempre in ritardo, vero Paolone?) a scrivere questa incredibile rubrica, mi sento sempre un po' elettrizzato; sarà perchè sono curioso di scoprire che trucchi mi avete spedito, sarà che fa sempre un certo effetto leggere frasi del tipo "Caro Luke" o "Beccati questo Luca, così non ti lamenti più" rivolte a me come se fossi chissà chi, ma soprattutto credo di essere colpito dalla vostra voglia di comunicare, di far sapere a tutto il mondo che anche voi avete fatto la vostra parte. Ricordo che quando anch'io ero un semplice lettore, ritenevo Zzap! qualcosa di irraggiungibile, che pioveva giù dal cielo una volta la mese insieme alla manna; allora mi sembrava impossibile scrivere un trucco e spedirlo in redazione, benchè ne conoscessi più di uno.
In un certo senso ci vuole coraggio, è una sfida, ci si mette in gioco e si rischia di passare mesi con la speranza di essere pubblicati e il dubbio di non farcela; ogni volta che apro una lettera e vedo tante parole su un foglio bianco, non posso non pensare che un ragazzo della mia età si è lanciato e ha speso 750£ per contribuire alla sua rivista, e in un certo senso ne sono meravigliato poichè io non me la sono mai sentita di farlo.
Un certo Hellsoft di Roma, alla fine della sua lettera ci scrive: "Questo è tutto. Penso comunque che dovreste ritenervi soddisfatti: siete riusciti a "farmi smuovere" dopo anni di apatia postale!". Sì, di tutto questo siamo veramente soddisfatti.

LUKE

SODDISFACI ANCHE TU,
MANDA UNA LETTERA A:
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO
... E CHE IL CALAMAIO SIA CON VOI!

PASSIAMO LA PAROLA A...

Grazie ai flemmatici appelli di questi ultimi mesi, torna finalmente su queste pagine la carellata personalizzata di trucchi multipli che avevo proposto mesi addietro quando Zzap! contava ancora tutte le sue pagine; onore e gloria dunque a voi, o lettori, che non avete perso occasione per spedirci malloppi pieni zeppi di consigli, e che spero sarete contenti di leggere il vostro brillante nome tra queste pagine. Ma bando alle ciance, passiamo appunto la parola a...

HELLSOFT RM.

Ci fa piacere che uno dei nostri lettori più anziani, dopo anni che ci segue, si è finalmente deciso a spedirci una bella lettera piena di Passwords; alcuni di questi giochi forse non sono stati ancora importati ufficialmente in Italia (il nostro lettore li ha recuperati durante una sortita all'estero), ma se in un futuro prossimo ciò dovesse accadere o se riusciste a ottenerli in qualche altro modo (NO, non dal pirata!), vi ritorneranno sicuramente utili.
-COLOR BUSTER (Commodore 64): ecco le password per i vari livelli (quali? Bah, Hellsoft non ha dato i numeri, purtroppo ci ha scritti in un momento di sanità mentale).
EASY LAMMER
ASSINGKADE
NEVER MIND
KURVAANYAD
ROKA UGRIK
PAULAABDUL
DEKAS GECI
TERMINATOR
IMPOSSIBLE
INVINCIBLE
-FLY HARDER (Commodore 64): questi codici vanno immessi direttamente durante lo schermo dei titoli, e sicuramente vi ritorneranno utili (dove si andrà a finire? Mah, provate il brivido della scoperta).
UNIVERSITY
HIGHLANDER
NINJA
RISIKO
UNO7SIE
OGGERSHEIM
BERLIN
SHOWTHEEND
FROENDEMBERG
-JOSH SINGULAR HAVOC (Commodore 64): finalmente si sa dove si va; allora vediamo...
05 LIVELLO - EGG
10 LIVELLO - JOSH
12 LIVELLO - SOME
13 LIVELLO - KIND
14 LIVELLO - SANE
15 LIVELLO - MUMMY
16 LIVELLO - OOOPS
BUCO (?!?)
32 LIVELLO - DIVINE
33 LIVELLO - SECRET
35 LIVELLO - KONCINA
45 LIVELLO - DEFLECTION
50 LIVELLO - LAST LEVEL
-SMASH (Commodore 64): per questo bel tennis dell'Idea, ecco un bel trucco per saltare a piè pari gli avversari più ostici; infatti, quando si gioca il "torneo", se si mette in pausa (Run\Stop) e si preme "N", passerete immediatamente al prossimo giocatore.
-KRISTAL KINGDOM (Commodore 64): ecco un rapido codice per quest'ultima fatica di Dizzy: digitate 1969 nell'apposito scermo e partirete direttamente dal secondo livello.

DAVID "D. M. D." DE MARCO

Direttamente via fax ci sono giunti questi trucchi per C64 che prontamente ci apprestiamo a pubblicare; inoltre David (e non è l'unico) chiede aiuto per risolvere Elvira II e ci ha fornito anche il suo indirizzo (ovvero "David De Marco, Via Menguzzato 18, 38100 TN") se mai qualche volenteroso lettore si sentisse in vena di aiutare un compare di avventura spedendogli dei consigli. Comunque sarò più che felice di pubblicare la soluzione completa, e inoltre non è improbabile che nei prossimi mesi riproporremo quella di Zack Mak Kracken...
-THE COOL CROC TWINS (Commodore 64): vi proponiamo anche per questo gioco tutte le passwords per saltare da livello a livello; inoltre se al termine di una partita inserirete come codice "TWINS", verrà caricata una simpatica scenetta!!!
05 LIVELLO - TRIAX
10 LIVELLO - DREAM
15 LIVELLO - MUNGO
20 LIVELLO - SANKO
25 LIVELLO - HENRI
30 LIVELLO - DOORS
35 LIVELLO - FLOYD
40 LIVELLO - HUMAN
45 LIVELLO - MONEY
50 LIVELLO - MAGIC
55 LIVELLO - GIRLS
-HYDRA (Commodore 64 - Disco): per questo giocherello recentemente uscito in compilation c'è un semplice quanto inoffensivo trucco: è infatti sufficente togliere il disco durante il caricamento di una qualsiasi missione (purchè non sia l'ultima, ovvero quella del trasporto acidi, altrimenti si impalla tutto!), dopo di che il gioco si fermerà e ricomparirà la schermata iniziale. A questo punto rimettete il disco e ricominciate a giocare normalmente, con l'eccezione che partirete direttamente dalla missione successiva a quella in cui avete tolto il dischetto... (Comodo no?). Purtroppo però non otterrete alcun compenso per le missioni saltate.

GIANLUIGI SALIN & MATTEO FRANZOI

Ecco un paio di trucchi da questi due simpatici ragazzi di Venezzia. Per quanto riguarda Microprose Soccer ho una notazione da fare: cercate di evitare disegnini o schizzi per indicare la posizione precisa da cui tirare (che inevitabilmente non possono essere pubblicati), e cercate invece di spiegare a parole come fare e da dove farlo.
-MICROPROSE SOCCER (Commodore 64): ecco un paio di consigli per fare dei goal "Bomba" che vi porteranno sicuramente alla vittoria: il primo metodo consiste nel tirare stando un pochino più in centro dell'angolino dell'area di rigore: il tiro dovrà essere diagonale e il portiere si butterà dall'altra parte. Un altro metodo è quello di entrare in area un po' spostati dal centro, e se il portiere è vicino a uno dei due pali, cioè non proprio in mezzo alla porta, voi potete tranquillamente cambiare direzione e dirigervi diagonalmente verso la rete e far goal, mentre il portiere non opporrà resistenza. Inoltre se volete giocare la finalissima basterà uscire e scegliere come squadra una delle due finaliste.
-BIONIC COMMANDO (Commodore 64): i casi della vita: questo è stato uno dei primi trucchi che ho scoperto, e pensavo di propor-

lo questo numero in aggiunta a tutti quelli che mi avevate spedito. A quanto sembra non ce ne sarà bisogno, poichè anche i nostri due baldi giovani ne sono venuti a conoscenza e ce lo hanno spedito prontamente. Bene, se volete guadagnare qualche vita extra (fino a sette od otto), nel secondo livello, alla fine di questo, ci saranno due mostri lancia scatoloni; se voi arrivate con lo sparo rosso (che vi viene dato poco prima), vi mettete ai piedi del mostro di destra (vicini, se no dal di dietro spunteranno altri nemici) e iniziate a spargli senza fermarvi un attimo, questo incomincerà a lampeggiare, ma finchè sarà colpito non scomparirà, e il vostro punteggio salirà fino alle stelle e con esso il vostro numero di vite. Se proprio volete potete fare altrettanto anche con l'altro mostro, ma ciò si rivelerà molto più arduo.

-PIT FIGHTER (Commodore 64): per questa scarsa conversione del gioco da bar (era brutto anche quello comunque), un bel trucco consiste nell'utilizzare sempre i calci normali (basso - avanti - diagonale) e, una volta che l'avversario è a terra, le solite pedate (sempre basso - avanti - diagonale); se ripetete questa mossa con costanza e senza distrarvi non avrete problemi a far fuori qualsiasi avversario.

LORENZO CHITTARO

Mesi or sono (precisamente sul numero 71), avevo riportato un trucco speditoci da Antonio Summa per raccimolare un po' di soldi a Formula One Manager; dopo un po' di studio, Lorenzo ci ha fornito un paio di considerazioni su questo trucco che vi potrebbero interessare, e che ho conseguentemente deciso di pubblicare.

-FORMULA ONE MANAGER (Commodore 64): la somma bonus che si intasca premendo Run-Stop e Restore durante la classifica dei piloti e digitando in seguito Run, è variabile. Infatti essa dipende sia dal piazzamento nei giri di prova, sia dal risultato della gara. C'è da dire che alla fine del campionato se si fa uso di questo trucco il malloppo bonus è di qualche milione come minimo. Lorenzo si è trovato infatti con un premio partita di più di cinque milioni e usando ripetutamente il metodo sopra descritto ha visto crescere il suo gruzzolo di cinque milioni in cinque milioni. Se si vuole salvare il risultato è comunque meglio però farlo alla penultima partita, perchè così si evitano possibili effetti collaterali.

- MICROSOCCER (Commodore 64): in questo gioco si può far scadere il tempo in maniera molto singolare. Per riuscirci basta rompere le scatole al portiere avversario in modo che vi insegua fino ai limiti dell'area (occhio però a non farsi fregare il pallone!), dopo di che rimanete nei paraggi facendo bene attenzione a far rimanere in vista il portiere. Fatto ciò nessuno vi disturberà fino allo scadere del tempo. E' comunque molto meglio segnare almeno un goal prima di usare questo trucco.

RICK DANGEROUS

(Commodore 64)

Mesi addietro giunse alla fatidica casella postale 853 questa asdrubica lettera di un certo Marco Saracino, che oltre a scrivere un'introduzione molto mistica e alquanto mysteriosa (oops, se mi becca la Bonelli mi uccide), ci riportava un interessante trucco per poter riportare il numero delle vite a 6 e resettare i proiettili, le bombe o le mine nella loro posizione iniziale. Per ottener ciò, testualmente ricopiando la lettera parola per parola, ecco a voi cosa dovete fare:

"Non fate i megalemani egocentrici scrivendo il vostro nome nalla classifica ma scrivete "rdangerous", anzi no, "RDANGEROUS"...

Il tutto si trasformerà in "snigger", anzi no, in "SNIGGER", e in questo modo nel mentre che in cui starete giocando (italiano corretgiuto) potete premere il tasto "2" per ottenere i sopracitati effetti già citati e far funzionare così il trucco."

Il resto della lettera conteneva strane battute (Attenzione: i passeggeri che hanno preso il treno per Milano sono pregati di restituirlo...

- Che slavina che sono... Ehm, che frana!!! (Che schifo di battuta, va be', vuol dire che questa sera andrò a letto senza scarpe... Aaarrgh!), di cui vi ho riportato un breve ma conciso "Worstest Hits" che sicuramente apprezzerete; a questo punto non mi resta che ringraziare il nostro Marco e sperare di rileggere presto una sua missiva così da annichilire Marco Auletta con battute persino più tragiche delle sue.

Marco Saracino

ARKANOID I+II

(Commodore 64)

Dedico questo doppio trucco a tutti i patiti di Arkanoid che hanno passato anni e anni a far rimbalzare palline a destra e a manca e non desiderano altro che trovarsi davanti il crudelissimo Doh per fargli finalmente un mazzo così; infatti per ottenere palle infinite (niente doppi sensi, prego), non dovrete far altro che seguire i consigli riportati di seguito fornitici dal pronto ed energico Paolo Rasi e armarvi di tanta buona volontà (ore ed ore di gioco continuato), dopodichè potrete vantarvi di aver visto la fine di una delle più mitiche saghe apparse dai lontani tempi di Pac Man. Bene, andiamo in ordine:

Per avere vite infinite (o quasi) in Arkanoid I, bisogna selezionare l'azione a due giocatori, morire subito con il primo e fare una bella partita col secondo; quando questo avrà totalizzato 20000 punti, ogni volta che distruggerete un mattone guadagnerete una vita extra fino a un massimo di 87, le quali dovrebbero rivelarsi sufficenti per raggiungere indenni i 100000 punti. Infatti quando totalizzate un tale punteggio non perderete più vite e potrete rilassarvi e finire finalmente il gioco.

Purtroppo Doh si rifarà ben presto vivo e per assicurarsi la vittoria anche in Arkanoid II non dovrete far altro che entrare nella tabella dei record e scrivere "DEBBIE S" (con spazio e senza virgolette); fatto ciò potrete finalmente rilassarvi poichè l'universo è ormai salvo e Doh non si rifarà più vedere (fino ad ora per lo meno non lo ha fatto...).

Paolo Rasi - Lorenzo Jacobelli

NIGHT SHIFT

(Commodore 64)

Ecco a voi tutte le password fino al trentesimo livello; queste sono date da una combinazione di lettere che rappresentano un determinato frutto, secondo la seguente legenda:

A = Ananas
L = Limone
B = Banana
C = Ciliege
S = Susine

I codici sono:

2) CBBL	3) BCAS
4) ALAA	5) AALC
6) CSSA	7) CALB
8) ABAC	9) ALLC
10) LBSS	11) CACS
12) CSBS	13) SCBA
14) ACSB	15) SSAA
16) BBAB	17) BSCS
18) SLLS	19) LACS
20) CAAC	21) LCAA
22) SCLB	23) SCCL
24) SALC	25) BAAL
26) SCCB	27) BCLB
28) SBBA	29) CSCA
30) CCBS	

E questo è tutto; grazie Lorenzo, e non preoccuparti: il resto dei tuoi trucchi verrà sicuramente pubblicato prima o poi su queste pagine.

Lorenzo Jacobelli

SALUTONI E RINGRAZIAMENTONI

Sono ormai un paio di mesi che raccolgo le vostre lettere e le accumulo in perfetto ordine sparso sopra la mia scrivania; a questo punto mi sembrava doveroso fare una cernita (sopratutto poichè ho per le mani buste spedite addirittura l'anno scorso!), e vedere quali trucchi sarebbero stati pubblicati in un futuro prossimo e quali, per un motivo o per l'altro, invece no. Ho così diviso il malloppo in due cumuli, e mi è sembrato doveroso ringraziare tutti quelli che ci hanno scritto ma che probabilmente non verranno pubblicati (le vostre lettere le terrò comunque da parte, non si sa mai), rincuorando nel frattempo quelli non nominati, poichè i loro trucchi vedranno probabilmente la luce il prossimo mese su queste pagine.

I baldi giovani da ringraziare sono Giacomo Paoli (che ci ha mandato alcuni consigli per Blues Brother), Denis Cavallaro ed Emanuele Visentin (comunque già apparsi su queste pagine), Alessandro "The Master of Videogames" Tanganelli, Lorenzo Jiacobelli, Pietro Marchese + cugino (grazie mille per la simpaticissima lettera-rivista, però non credo che la soluzione di Spiderman verrà pubblicata), Claudio Sideri (la soluzione di Creatures II è già arrivata da tempo), Marcello Filacchioni (per la soluzione di Rocket Ranger), Valerio Giglioni (complimenti per i tuoi disegni, te la cavi proprio bene), Stefano Russo (grazie per gli adesivi di Dylan Dog), Marco Salvini e Simone Moriconi (purtroppo il poco spazio a disposizione ci rende quasi impossibile pubblicare delle mappe (siete stati grandi, vi chiedo scusa)), Pablo Ridolfi (qualsiasi trucco ci va più che bene, spediscicelo pure), Daniele Azzarelli (se riesci a buttar giù la soluzione di "Eye of Horus" senza render necessario l'utilizzo della mappa, prometto che te la pubblico), Lorenzo Roiter e Sebastiano Salviato, Pietro Fattori (per la soluzione di Target Renegade), Paolo Phoenix "P. I." Iusco (che tu ci creda o no, ci mancano ancora alcuni pezzi della tua mappa di "The Addams Familiy) e infine Alessandro Di Matteo (per quanto riguarda la soluzione di "Shadow of the Beast", che però non credo sarà pubblicata).

Per finire un saluto particolare a Valentina, una nostra giovane lettrice che ci chiede consigli su come superare il secondo schermo di James Pond: promesso che se qualche cavalleresco lettore ci spedirà informazioni a proposito non mancherò di pubblicarle. Ciao ciao e grazie a tutti, buone vacanze e divertitevi questa estate!

LUKE (Sempre io!)

ZZAPOSTA!

Perdincibacco! Una posta da 30K non è cosa di tutti i giorni! Svelti, cominciate a leggere ed a godervi la mia ultima fatica!!!

Dave.

EPILESSIA DUE LA VENDETTA

Caro Zzap!, salto ogni convenevolo sulle voste straordinarie capacità videoludiche ed arrivo subito al sodo (come l'uovo). Ho letto su uno dei quotidiani più seguiti della Campania, "il Mattino", un vergognoso articolo, almeno così sembrava, perché quando si parla di videogiochi, almeno da un po' di tempo a questa parte, si dicono solo XXXXXXX (autocensura!). Comunque vorrei sapere se siete d'accordo con gli specialisti e i redattori (non noi, quelli del giornale sopra nominato... NdD), io francamente no, perché si dice che chi fa abuso di computer, console, coin op si sente solo, io invece faccio abuso di computer ma non mi sento affatto solo, anzi, con i miei genitori mantengo un ottimo rapporto e conosco anche molti amici (è per questo che fatico a trovare un po' di tempo per i computer). Penso tuttavia che i genitori dei due bambini epilettici incoscenti (a lasciare i figli a giocare per così troppo tempo? NdD).
Vi saluto.

Nicola "the revenge" Basile.

P.S. Nell'articolo che vi ho mandato viene menzionato un foglietto giallo che spiega le controindicazioni dei videogiochi, potete spiegarmi di cosa si tratta? Quale tipo di indicazioni sono presenti? Solo quelle spiegate nell'articolo o ce ne sono altre?
P.P.S. Vi comunico (sperando che sia arrivata la seconda lettera) che c'è stato un errore, io volevo dire che Claudio Chiaverotti è il mio sceneggiatore preferito e non il mio disegnatore preferito, perché quello è Luigi Dall'Agnol, speranzoso di correggere quell'errore. Vi saluto...

Caro Nicola, innanzitutto permettimi di dire che il fatto che tu asserisca "io ne faccio abuso ma..." mi ha dato molto da pensare. Se te ne rendi conto perché continui a farlo? Anch'io, come tanti altri ragazzini, quando avevo 12 anni, ero patito del computer, ma in modo esagerato (anche cinque ore al giorno), ma quando, qualche annetto dopo, mi sono reso conto di quanto fosse errato il mio atteggiamento, mi sono immediatamente ridimensionato ed ora posso tranquillamente dire che non gioco più di mezz'ora al giorno. Questo è quello che vorrei facessi anche tu, perché la consapevolezza dell'errore è molto più grave dell'ignoranza... Rifletti. Per quanto riguarda il fantomatico foglietto contenuto nella confezione della console, che elenca gli effetti collaterali della stessa, non so proprio cosa dirti, primo perché, come ho gia ripetuto, una console o un computer, quando è usato correttamente non ne provoca, secondo perché non ne ho mai visti. Ok per la tua correzione e mi raccomando, rifletti accuratamente sulla mia risposta.

PRODURRE VIDEOGIOCHI NON E' POI COSI' FACILE!

Caro Zzap!, sono un ragazzo di 13 anni e vi seguo dal numero 69 (letto in ospedale con la gamba ingessata, ad agosto!!!). Il vostro giornale è molto bello ed interessante e spero che vivrà molto a lungo, voi siete allegri e simpaticissimi e le vostre recensioni sono stupende. Io posseggo un Commodore C64 e con lui mi diverto un mondo. Adesso è il momento di porvi alcune domande:
1) Potete dirci se c'è un giornale che può informarci sui programmi e sulle modalità per creare un gioco per Commodore 64?
2) Se sì, quale?
3) Zzap! potrebbe trattare questo argomento?
4) Che ci dici di Mighty Bomb Jack 2, Pacland e Turrican 2? Sono giochi che ti piacciono? Li avete mai recensiti?
5) Possono produrre Alex Kidd per Commodore 64?
6) Possono convertire Fatal Fury 2 per Commodore 64?
Spero che pubblichiate la mia lettera o almeno rispondiate alle prime tre domande, perché mi piacerebbe creare giochi per il mitico Commodore 64 e partecipare alla vostra rubrica (evidentemente si riferisce al Talent Scout, NdD)

XXX (potevi anche firmarti, non ti pare? NdD).

Ragazzo mio, perché non hai messo il tuo nome? Mi avresti evitato di chiamarti XXX! Beh, comunque la cosa, almeno in questo caso, non è poi così importante, quindi passiamo direttamente alle risposte:
1 & 2) No, un giornale non c'è più (ovvero c'era quando il C64 era molto diffuso) (si trattava presumibilmente di Commodore Computer Club, te lo dico per dovere di cronaca, ed in modo che tu possa procurarti almeno gli arretrati che più ti interessano. NdP), ma penso che tu possa ancora trovare libri sull'argomento. In più, anche se è limitativo, potresti usare il caro buon vecchio SEUCK (Shoot'Em Up Costruescion Kit), che, più che essere un linguaggio, è un di "programma" per realizzare spara e fuggi. Ti consiglio comunque, anche se è veramente difficile, di imparare l'assembler.
3) Potrebbe anche essere, basta vedere cosa ne pensa Paolo in proposito... (sì, e dove lo metto? Già mi vogliono ridurre ulteriormente l'inserto! E poi non penso cghe gli altri lettori sarebbero così entusiasti di tanta teoria... NdP)
4) Il primo titolo non era nulla di eccezionale, Pac Land era la perfetta (o quasi) conversione da coin op, Turrican 2 è senza dubbio un capolavoro... Li abbiamo recensiti un miliardo di anni fa, quando sono usciti...
5) Non credo che sarà possibile, in quanto il gioco in questione è parecchio vecchiotto e nessuno avrebbe interesse a convertirlo per il C64, oltretutto il mercato del C64 è già in crisi per conto suo...
6) Possibile, almeno teoricamente, ma con risultati non migliori della conversione di Street Fighter 2, di mediocre (se non peggio) qualità.

CRITICHE? A NOI? MA VA?

Caro Dave, prima di tutto vogliamo complimentarci con voi per la struttura del vostro giornale, ottima, anzi ottimissima, però vorremmo farvi alcune critiche
1) Perché siete un tantino duri con i lettori che vi fanno delle critiche o che dicono delle cavolate?
2) Perché avete dato la medaglia d'oro a "The Cool Croc Twins"?
3) Come avete fatto a dare 80% a F15 Strike Eagle? (Che è un gran WC!!)
4) Perché non fate recensire a giovani dai 14 anni ai 16 anni, che sarebbero migliori di alcuni di voi (alcuni!!!)?
5) Perché pubblicate così poche recensioni, non mettete il prezzo di listino dei giochi, date poco spazio a "top secret" e non tornate qualche volta a recensire giochi vecchi ma stupendi, come R-Type, Buggy Boy, ecc?
Infine vorremmo dire tante insolenze a Lord SNK, ma non ci starebbero in un quaderno, e manderei dal macellaio il suo Neo Geo del piffero. Vi peghiamo di pubblicare la nostra lettera o di darci una risposta, altrimenti vorrebbe dire che quelle che abbiamo detto non sono nostre opinioni ma la verità.
Ciao.

May '79 & Elf '76.

Mi esalto! Una lettera direttamente indirizzata a me!! Wow!!! Beh, ma è piena di critiche!

Ecco perché era indirizzata a me!!! Beh, basta con le esaltazioni e passiamo a risponderti seriamente:
1) Lo ho già detto nel numero passato, perché siamo stronzi...
2) Perchè è bello.
3) Un gioco va confrontato con gli altri titoli in uscita prima di essere valutato, più cala la qualità totale, più un gioco discreto tende a raggiungere un buon giudizio... Sempre confronato con gli altri.
4) Tra il dire ed il fare c'è di mezzo il mare, mettitetevi alla prova prima di fare affermazioni di questo genere... (Dave, quanti anni avevamo quando abbiamo iniziato a scrivere, io e te? NdP)
5) Perché noi abbiamo a disposizione solo 16 pagine, in più i titoli mensilmente in uscita non sono poi così numerosi... Mi sembra inutile recensire vecchie glorie, chi già non le possiede faticherebbe non poco a procurarsele, la cosa cambia se vengono riproposte come budget...
Come potete vedere la lettera è stata pubblicata, spero inoltre di essere stato esuriente...

LETTERE D'ORO 1993 (2 EDIZIONE)

Carissima redazione di Zzap!, e soprattutto, carissimi lettori di Zzap!, rieccoci all'immancabile, imperdibile, inossidabile, incipriabile, inverosimile e fantasmagorica edizione 1993 della consegna delle grandiose "lettere d'oro", che, per chi non lo sapesse, vengono assegnate alle lettere più grandi e più geniali dell'anno 1992. La prima edizione risultò un successo clamoroso e la nostra famosissima Radio Chiusdino "Alticcio" International vi offre anche quest'anno la grandiosa diretta rubata, ehm, pagata alle grandi grinfie di Berlusca... Ehm, ragazzi, la verità è che gli abbiamo proposto varie offerte, tipo di installare una grande lente d'ingrandimento al terzo cerchio di San Siro, ma lui ha rifiutato, allora lo abbiamo torturato facendogli vedere in Fotoclick (!!) il naso di Papin, ingrandito quel tanto da far vedere quella bella proboscite ondeggiante, ma ha resistito un'altra volta. Alla fine gli abbiamo dato un avviso di garanzia e subito è caduto nel ricatto, ma non si era accorto che in fondo c'erano un paio di caratteri "insignificanti" con la seguente scritta: "fac simile" o giù di lì. (Ragazzi, non avete mai pensato di farvi curare o, nel peggiore dei casi, di suicidarvi? NdD). Comunque, dopo aver detto ciò, vi avverto che quest'anno l'edizione 93 viene offerta da "Kalvood", la migliore casa giapponese di impianti stereo e naturalmente dal mitico "Kinder fetta al prosciutto con più carie e meno fegato".
L'edizione 1993 si svolge, come di consueto, in California allo studio 8, rimodernizzato e con nuove strutture adeguate ad ospitare circa 85.000 persone che vorranno esaltare i loro miti e gioire con loro. Ed eccoli lì ad arrivare, dallo scivolo rubato ad "Avanzi", "loro", i miti, cioè coloro che hanno ottenuto le nomination per i premi di: "migliore scrittore", "migliore scrittrice", "premio speciale ruffiano", "migliore lettera demente", "migliore malinconico" ed infine la "migliore lettera", che viene quest'anno premiata con un viaggio interamente pagato per una settimana (sempre che rimanga vivo) a Cernobyl, luogo incontaminato e naturale.
I candidati sono tanti, il pubblico freme e lo scatenato balletto di Lorella Cuccaparecchio con Pamela Verdi Prati si sta svolgendo su di un palcoscenico addobbato di piante di fagioli offerte dalla FMFBG (Fato Maligno Feto Ben Gradito). Ormai manca solo il mitico ed armonico presentatore della serata: Maurizio "Wizball" Costanzo, detto anche "Bug Bomber", che, come di sua abitudine, si fa subito largo (doppio senso) sul palcoscenico (scadono nel sadismo, queste ultime... NdP). Scende il silenzio perché entra il primo big che porta la prima busta del vincitore della categoria migliore scrittore, eccolo, è David Plotting Plat che aprendo la busta legge: "Baussette, ci sei cascato anche quest'anno!" Fimato Celentano, che, con l'aiuto di Fabrizio Fri-Fri-Fri Frizzi si scaraventa sul palco offrendo un vaso cinese finemente cesellato al posto della busta. Dopo quest'imprevisto eccoci all'apertura della busta giusta ed il premio va a Zaccaria, il profeta dei videogames, con la sua shut'em up sul numero 70. Il pubblico, scandalizzato dalla notizia, comincia a lanciare dei comunissimi gavettoni di acido (muriatico? NdD), ridimensionandosi subito dopo per l'arrivo sul palco del nuovo big "Renato Lozero", che alcuni desideravano come vincitore del festival di San Remo in quanto lo zero viene prima dell'uno, e subito è putiferio, il pubblico, tutto in piedi, è contento di vederlo, ma ciò che più l'ha reso felice è stato quando ha cantato, e tutti, come d'abitudine, si sono messi a pogare alle note di Avemaria. Dopo, ecco il nome del vincitore della lettera d'oro per la migliore scrittrice, Martina (a sorpresa su Sim) "the mad ripper" nel numero 66. La reazione è più che "dolce", soprattutto per quelle splendide torte al pisellino verde findus che il nostro bar aveva offerto, che sono andate a spiaccicarsi sulla piena faccia dello "spherical" Costanzo. Si susseguono i nuovi big, da Marco Van Blasteroid, che consegna il premio migliore lettera comica a Samuel Airoldi, comparso nel numero 71, fino ad arrivare al premio speciale lettera ruffiana distribuito a Sim, che il pubblico elogia con sarcasmo mediante il lancio di bombe molotov!! Ma eccoci al premio "malinconico", consegnato dal mitico "Bruce, che cosa stai dicendo Willis", che dice che il vincitore (snif) è (snif) Giorgio Baricordi nel numero 73, e subito nasce un gesto spontaneo e bello da parte del pubblico, che gli regala delle aiudiocassette contenenti il nuovo album del super portatore di iella Masini in persona (ci avrei scommesso! NdD), una vera tortura sapendo poi che se metti la cassetta nello stereo uno strano meccanismo non la farà mai fermare, facendola ascoltare all'infinito (ah!! Orrore, orribile tortura!!).
Ed eccoci al momento magico da tutti atteso, la consegna del premio migliore lettera 1992. La scelta è stata ardua, ma alla fine, dalla busta della gentile big Valeria Cicalovic Figu Marini spunta il nome di ... Michele Maggio con la sua meditazioni notturne del numero 66. Per questa volta siamo arrivati al termine, ma aspettatevi una nuova edizione 1993 che rimmarrà nella storia!!!

Dalla California pr Radio Chiusd International il vostro inviato Alessio (Gamma Ray) G.

N.B. Il primo numero di oscar 1992 è contenuto nel numero 67 di Zzap! e la storia continua... Al prossimo anno!!!

Nulla da aggiungere, solo rammarico per non aver ricevuto il premio "miglior redattore e corrispondente postale dell'universo"... Spero che la prossima volta SIA CONTEMPLATO! (spera spera, tanto non lo vincerai MAI NdP) Statemi bene...

CARTA PENNA E CALAMAIO...

Illustrissima redazione di Zzap!, vi scrivo dalla mia odiatissima scuola, a Ferrara, durante l'ora di dattilo. Volevo sollevare un problema abbastanza grave che ho riscontrato nelle ultime poste: l'assai scarsa affluenza di lettere alla vostra rivista. Ragazzi, dove siete? Datevi una mossa, svegliatevi! La vostra rivista non è ancora morta, perciò scrivete! A me piaceva la vecchia posta di Zzap! anche perché potevo stabilire un punto di contatto con i redattori ma soprattutto con gli altri lettori, ora sembra un mortorio. La rivista è stata sopressa, è vero, ma dovete capire che i vostri cari redattori si stanno spremendo per riportare sulle pagine di TGM tutte le (ormai poche) novità per il C64 e, perché no, anche per lo Speccy e per L'Amstrad mentre, come ho già scritto in una precedente missiva, tutte le altre pubblicazioni del settore hanno scartato da tempo inostri vecchi compagni di divertimento. Le sacre pagine della posta sono ancora lì ed aspettano le vostre lettere. Se avete da lamentarvi fatelo, se volete scatenare nuove polemiche fatelo, se volete sparare cazzate a tutto spiano fatelo, ma fatelo! Ed in massa anche!! Sembra che della vecchia guardia solo Giorgio Guerra non ci abbia abbandonato. Marty, dove sei? Michele Maggio che fine hai fatto? Sim, dove ti sei cacciata? (su Consolemania NdP) Tornate a popolare la variegata fauna dei lettori del mito Zzap! e, come diceva quel poeta del Bittanti (ma non era solo un filosofo? NdD), distinguetevi dalla massa perché essa ha torto il 90% delle volte.
Vorrei inoltre sapere cosa ne pensano gli altri lettori di tutto ciò che ho detto, quindi inforcate la penna e scrivetemi tramite la posta di Zzap!
ANGOLO DSE
Gli Xenias redattoris sono una razza di animali assai rara sul nostro pianeta, volevo elencarvi alcune specie di questi animali:
Maximilianus Caporedattor II: è un animale assai pericoloso e quindi è consigliabile stargli piuttosto lontano, la sua arma d'attacco (non ha assolutamente bisogno di difendersi) è una frusta di dimensioni astronomiche, ma in mancanza di quella ha pure il suo possente naso che stenderebbe chiunque.
Jack Dumbos: le sue orecchie e il suo sguardo satanico farebbero impallidire chiunque.
David "metal jacket" Konrad: proviene da un altro pianeta e la sua arma preferita sono le catene che porta appese a sé.
Robertas Secretarias: le sue gigantesche mutandone di lana servono per imprigionare i nemici. Saluti

Tommy Civieri.

Caro Tommy, non posso non condividere appieno quanto tu dici nella qui presente, in effetti la posta, almeno per quel che riguarda i mesi passati era estremamente esigua, ti può consolare però il fatto che da un mese a questa parte, molto lentamente, la quantità di missive al mese è in netto aumento...

L'UOMO PIU' GENIALE DELLA TERRA...

Carissimi babbei zzappolenti, sono ancora Fabrizio detto chiodo, sempre più rincoglionito (io non ho detto niente... NdD). E' una bellissima mattina, io sono a casa da scuola per la varicella e per tutta la settimana sarà una pacchia (è solo martedì). Nel numero di maggio vi lamentavate perché la vostra casella postale è sempre più vuota, vorrei esprimere un'opinione personale su questo degrado postale: prima i lettori scrivevano per lamentarsi per gli OAV, lo spazio Nintendo ed altre cose che non gradivano, adesso che si parla solo di Commodore, perché avete smesso di scrivere? Non sapete cosa fare? I casi sono tre:

1) O i postini si puppano la posta.
2) O nessuno segue più Zzap!
3) O The games Machine costa troppo.
4) O i criticoni non sanno cosa criticare.

Queste sono le tre ipotesi (a me, se devo proprio essere sincero, sembrano quattro, NdD). Concludo dicendo che non sei il solo ad odiare il Karaoke, Dave, soprattutto dopo l'umiliante esibizione dell'ultimo anno. Quando lo vedo in TV penso: se stavate a casa vostra non avreste fatto questa figura di merda!
Salutoni

Fabrizio Chiodo.

Carissimo chiodino, sai che non mi rivelavi le tue constatazioni non ci sarei mai e poi mai arrivato? Bravo, complimenti! Per quel che riguarda il Karaoke credo che io e te non la pensiamo allo stesso modo: per me la musica non è una cosa da prendere per scherzo, deve portare dentro di sé un messaggio, deve essere suonata con degli strumenti veri (non come quella merda della musica Techno, fatta con il computer e qualche modulo di protracker. NdD) per esprimere i sentimenti di chi suona, è impegno e sacrificio eccetera, mi infastidisce studiare e provare con la chitarra per settimane dei pezzi, spaccandomi il sederone in modo non indifferente per suonarli come si deve per poi vedere due deficenti che si divetono a fare gli spastici in televisione. Questo è quello che penso. Fatemi sapere cosa ne pensate... (davvero un bel ragionamento, caro Dave. E allora un Umberto Eco o un Manzoni, se fosse vivo, cosa potrebbe pensare dell'uso che facciamo noi redattori della lingua di Dante? La usiamo per informare, certo, ma spesso anche solo per divertirci. Eppure sia le parole, sia la musica, possono essere usate in modo molteplice. Io posso mettermi a cantare qualcosa a squarciagola per lanciare un messaggio alla gente, ma posso anche farlo solo per divertirmi. E nessuno me lo può impedire, nemmeno un chitarrista che si fa il mazzo per provare un pezzo. Democrazia, si chiamava, no? NdP)

DOTTORE SCUSI, MI SI E' BRUCIATA LA RAM...

Spettabile redazione di Zzap!, sono un ragazzo di 15 anni ed in attesa dell'uscita di TGM ho deciso di scrivervi questa lettera perché ho un problema al quale solo voi redattori potete rispondere (grazie per la considerazione, NdD).
Non molto tempo fa il mio C64 si è rotto. Lo ha portato quindi presso un centro di assistenza Commodore e me l'hanno riparato la sera stessa in mia presenza. All'inizio sembrava che si fosse bruciato solo il chip video, ma quando il tecnico provò ad inserire un programma, il computer si bloccò. Riprovò altre volte, ma il risultato era sempre lo stesso. Dopo un'analisi più accurata del computer, il tecnico mi disse che si erano bruciate delle ram, e che quindi non potevo più inserire programmi, però avrei potuto giocare tranquillamente. Non avendo poi voluto aspettare la riparazione completa (era il 18 dicembre quando lo portai a riparare, avrei quindi dovuto aspettare la fine delle vacanze per poter riavere il computer) ho pagato il servizio reso e sono tornato a casa. Circa due mesi fa ho provato ad inserire nei giochi le poke da voi date, ma i risualtati non si vedevano (in che senso non si vedevano? Non potevi essere più preciso? NdD).
Vi assicuro che i giochi sono originali e che ho sempre inserito le poke correttamente. Questo problema può dipendere dal fatto delle ram bruciate e quindi dal fatto che il computer non accetti programmi?
Spero che vogliate rispondermi. Distinti saluti.

Fabrizio Putignano.

P.S. Un'ultima domanda: se continuo a tenermi il computer così, c'è la possibilità che si brucino altre ram?

La questione mi sembra alquanto contorta: in primo luogo i programmi non potrebbero girare se ci fossero dei porblemi alla ram, e fin qui va bene, quello che non quadra è che anche i videogiochi sono dei programmi loro stessi! Com'è questa storia che i "programmi" non girano ed i giochi sì? Penso che il problema sia da qualche altra parte. Se ti posso dare un consiglio non lasciare mai una cosa riparata a metà, ti potrebbe causare dei problemi. Sbrigati quindi a far riparare il tuo fido Commodore il più presto possibile...

ALTRA INVASIONE 16BITTISTA...

Dear Zzapposta, chi vi scrive è un sedicibittista che vi ha conosciuto (e soprattutto apprezzato) da quando posso leggervi, ossia da pochi mesi. Non ho avuto la fortuna di possedere altri computer eccetto il mio Amiga e quindi nemmeno il glorioso C64. Pensavo che si trattasse di poco più di una orrida console stile primi anni 80 (tipo quelle con cinque giochi che poi erano sempre Tennis, Squash, calcio et similia in cui il giocatore era una linea e che la rivista fosse vecchia come i computer in essa trattati. Avevo torto. La vostra rivista è fresca, allegra, "fuori di testa", i giudizi sono chiari e completi (a differenza di quelli di TGM (a proposito, lancio un appello perché migliorino)) ed è tutto ok. Se ci avete fatto caso l'ho chiamata rivista e non opuscolo o peggio perché ritengo sia da considerare la qualità delle pagine prima della qunatità; personalmente prediligo 16 pagine dense, in cui il poco spazio fa aguzzare l'ingegno dei redattori a 100 di sciocchezze o quasi in cui ci si dilunga "tanto lo spazio non manca". E' anche per questo che i giochi di una volta sembravano più belli, non c'era tanto spazio ed allora bisognava dare tutto arrosto (ed il fumo? Lo lasciavano alle console) e non mettere giù 200K (or more) di sonoro digitalizzato (che non comporta alcuna fatica, visto che il digitalizzatore è uno scatolino che costa pure pochissimo) o realizzare giochi (a malapena) giocabili o altri peggio ancora.
Tornando a voi credo che molti tgmmisti vi apprezzino, visto pure le loro origini, ma è un apprezzamento solitario ed inespresso a differenza dei veri 64isti che si sono sentiti traditi ed hanno esternato la loro rabbia; ragazzi miei, andando avanti così la vostra rivista sarebbe morta e pensate che no avrete nemmeno potuto esprimere le vostre ingiurie alla rubrica postale, il poco (anche se per me non è tale) è sempre meglio del nulla (meditate gente, meditate).
Epilogo:
Paolo Paolone, non t'incazzare, c'è chi capisce il tuo sciorinare se però vuoi strafare, un vecchio zzappista ti può inchiodare
Tratto dalla serie: "non ti curar di loro, ma guarda e passa" (ignoto del 1300) e pure "che me potessero ciecà.... Ahò, chi ha spento la luce?

Robert L'ingegnere.

P.S. Saluto tutta la redazione, gli altri lettori ed il mio amico Alaxa.

Robert, che piacere leggere la tua missiva! Sono perfettamente d'accordo con te, il poco è meglio del NULLA. Mi fa piacere che finalmente cominciate a capirlo! Continuate così!!

SUPER MINI MICRO POSTA SINTETICA

Questo mese lo spazio è più tiranno dal solito ed in più ho scelto di privilegiare le lettere intere rispetto a quelle a paeezzettini. Un certo Tnt non può trattenersi dal mandare affanculo un certo masini, bravo, concordo pienamente con te! Giuseppe "Flash" Lampo (che spiritoso questo ragazzino) ci propone di mollare il C64 (dopo la morte, ovvimente) e di cominciare a recensire i giochetti come i Gig Tiger. Beh, non credo che sia una cosa così interessante. Chi è abituato ad giocare con un computer difficilmente si diverte ancora con cose di questo genere. Oltretutto c'è anche il Game Boy... Andrea Barisani ci invia una bella recensione. Complimenti, non è niente male, è però troppo corta e un po' superficiale. Niente male comunque...

GAME OVER

Finalmente ho terminato la stesura dell'angolo più bello ed affascinante dell'universo! Se adesso vi aspettate l'indirizzo state freschi!!!

Dave.